

FUERZA

+2

15

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+3

17

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

0

10

- ☒ Fuerza +4
☐ Destreza 0
☒ Constitución +5
☐ Inteligencia -1
☐ Sabiduría +2
☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias 0
☐ Arcanos -1
☐ Atletismo +2
☐ Engañar 0
☐ Historia -1
☐ Interpretación 0
☐ Intimidar 0
☐ Investigación -1
☐ Juego de Manos 0
☐ Medicina +2
☐ Naturaleza -1
☐ Percepción +2
☒ Perspicacia +4
☒ Persuasión +2
☐ Religión -1
☐ Sigilo 0
☐ Supervivencia +2
☒ Trato con Animales +4

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18

CA

0

INICIATIVA

25

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 14

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO
Oathbreaker (ma... +4 1d8 +4 Contunden..

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Stonewall (escudo) CA 2
- Cota de malla CA 16
- Blackmantle (capa) CA 12
- Paquete de explorador de mazmorras
- * Oathbreaker, antiguo martillo de guerra heredado de su padre y usado en la defensa de Karak-Dur.
- * Stonewall, escudo ennegrecido cubierto de marcas de antiguas batallas.
- * Blackmantle, capa negra de piel endurecida por nieve, humo y campañas militares.
- * Cota de malla pesada reforzada y reparada múltiples veces por el propio Harbek.
- * Cinturón ancho de cuero con hebilla de hierro grabada con el símbolo del clan Ironforge.
- * Botas de montaña con refuerzos metálicos desgastados por décadas de marcha.
- * Guantes ennegrecidos por la forja y el combate.
- * Herramientas de herrero usadas durante décadas en las forjas del clan.
- * Bolsa lateral con clavos, remaches, piezas metálicas útiles y un pequeño kit de mantenimiento para Oathbreaker.
- * Un fragmento de acero de la antigua forja de Karak-Dur conservado en una bolsa de cuero.
- * Un anillo de hierro con el sello del clan

EQUIPO

* Cree que cualquier trabajo mal hecho es una falta de respeto hacia quien deberá usarlo. * Examina armas, armaduras y herramientas por pura costumbre profesional. * Habla poco, pero puede pasar horas discutiendo sobre acero, forjas y técnicas de herrería. * Desconfía de quienes buscan riqueza rápida en lugar de perfeccionar su oficio. * Siempre cumple un trato sellado con su palabra o con hierro. * Tiene la costumbre de rezar.

RASGOS DE PERSONALIDAD

* orgullo por el oficio, * disciplina, * honor enano, * y respeto por el trabajo bien hecho.

IDEALES

* Oathbreaker, su martillo de guerra ancestral, perteneció a su padre, quien murió defendiendo las puertas de Karak-Dur durante una invasión orca. * Conserva un fragmento de acero de la antigua forja familiar destruida durante la guerra; algún día espera volver a encender sus fuegos. * El honor del clan

VÍNCULOS

* Desconfía profundamente de los desconocidos y rara vez baja la guardia. * Puede volverse obsesivo con el trabajo bien hecho, incluso en situaciones poco importantes. * Guarda rencores durante años, especialmente contra quienes rompen juramentos o abandonan a sus compañeros. * Le cuesta aceptar

DEFECTOS

Enano de las colinas:

- Visión en la oscuridad
- Fortaleza enana
- Afinidad con la piedra
- Velocidad enana

Guerrero Nivel 1:

- Duelo
- Tomar aliento

Rasgos personalizados:

- Resistencia enana de las colinas
- Entrenamiento de combate enano
- Competencia con herramientas

RASGOS Y ATRIBUTOS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Hacha de batalla, Hacha de mano, Herramientas de artesano, Martillo de guerra, Martillo ligero

Idiomas:

común, enano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Harbek Ironforge

NOMBRE DEL PERSONAJE

Enano robusto de hombros anchos, con barba gris oscura trenzada con anillos de hierro y múltiples cicatrices de guerra y forja. Viste armadura pesada desgastada y carga un martillo de guerra y un escudo marcados con el símbolo del clan Ironforge.

APARIENCIA



APARIENCIA

Harbek Ironforge nació hace ciento treinta y ocho años en la fortaleza enana de Karak-Dur, una inmensa ciudad excavada bajo las Montañas Grises donde el eco de los martillos resonaba día y noche entre túneles de piedra y salones iluminados por fuego de forja. Pertenecía a una antigua línea de herreros y defensores del clan Ironforge, un linaje conocido tanto por la calidad de sus armas como por la obstinación de sus guerreros.

Desde muy pequeño fue criado entre yunques, acero fundido y disciplina militar. Su padre, Brogar Ironforge, era un maestro herrero encargado de fabricar armas para los guardianes de las puertas exteriores de Karak-Dur, mientras que su madre supervisaba los almacenes y caravanas comerciales que atravesaban las montañas. Ambos le enseñaron que el trabajo mal hecho no solo era vergonzoso, sino peligroso. Una espada mal equilibrada podía matar a quien debía proteger. Una armadura débil podía condenar a un compañero. Y una mala

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Visión en la oscuridad: Tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

► Fortaleza enana: Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y eres resistente al daño por veneno.

► Afinidad con la piedra: Cuando realices una prueba de inteligencia (Historia) relacionada con el origen de una obra de mampostería, se considera que tienes competencia con la habilidad de Historia y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.

► Velocidad enana: Tu velocidad no se reduce por llevar armadura pesada.

► Duelo: Cuando solo empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con ella.

► Tomar aliento: Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 1d10 + tu nivel de guerrero. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

► Resistencia enana de las colinas: +1 HP máximo por nivel

► Entrenamiento de combate enano: Competencia con hacha de guerra, hacha de mano, martillo ligero y martillo de guerra

► Competencia con herramientas: Permite elegir un set de artisan's tools (smith's / brewer's / mason's)

- * Puede identificar la calidad de un arma solo por el sonido del metal al golpearlo.
- * Detesta las armas mal equilibradas y suele corregir la postura de otros combatientes sin que se lo pidan.
- * Conserva pequeños trozos de metal de cada gran batalla en la que ha sobrevivido.
- * A veces se despierta durante la noche creyendo escuchar las alarmas de Karak-Dur.
- * Nunca entra a una ciudad nueva sin localizar primero la forja, las murallas y las posibles rutas de escape.
- * Tiene la costumbre de revisar bisagras, cerraduras y estructuras de piedra mientras conversa.
- * Desaprueba profundamente a quienes usan armas ornamentales pero poco funcionales.
- * Guarda silencio absoluto mientras trabaja el metal; considera la forja un acto casi sagrado.
- * Cree que toda fortaleza termina cayendo cuando sus defensores olvidan la disciplina.
- * Siente un respeto inmediato hacia artesanos talentosos, incluso si pertenecen a otras razas.
- * Mantiene registros mentales de deudas, favores y juramentos con una precisión casi obsesiva.
- * Le incomoda el lujo excesivo y prefiere objetos prácticos antes que elegantes.
- * Tiene cicatrices antiguas en la espalda causadas por fragmentos de piedra durante el asedio de Karak-Dur.
- * Siempre duerme cerca de una pared o esquina para evitar ser rodeado.
- * Cree que el acero revela la verdadera naturaleza de quien lo empuña.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS